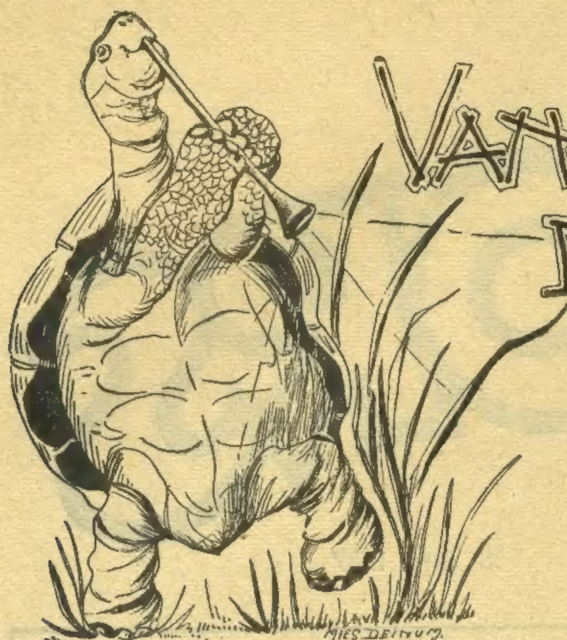
SJORS

BEHOORT BIJ PANORAMA 10 JUNI 1937



NIETS NIEUWS VAN HET KATTENFRONT



VAN EEN SCHILDPAD, DIE FLUIT SPEELDE

EEN OUD SPROOKJE, VERTELD DOOR

PIET BROOS

ER leefde eens ergens, ja, waar precies kan ik me niet meer goed herinneren, een schildpad, die reuzenfijn op een fluit kon spelen. Wanneer zij bezig was en de liefelijkste wijsjes uit haar instrument toverde, bleef iedereen staan die daar wilde passeren en luisterde, luisterde net zo lang tot de schildpad ophield.

Op zekere dag kwam Pakmee, de rover, voorbij, net toen de schildpad weer bezig was.

„Hoe lang zou het geleden zijn dat ik schildpadsoep heb gegeten?" dacht de rover. „Laat eens kijken: twee, drie jaar minstens. Ik kan me nog herinneren, dat die heel lekker was. Als ik het een beetje slim aanleg, kan ik die fluitende schildpad gemakkelijk vangen en dan heb ik vanmiddag een feestmaaltijd!"

Hij wandelde dus naar het hol, ging voor de opening staan en riep vleiend:

„Schildpad, schildpadlief!"

De schildpad hield verbaasd op met spelen en vroeg:

„Wat is er?"

„Schildpadlief, ik vind dat je toch zo prachtig kunt fluitspelen," antwoordde de rover, „wil je niet buiten komen, want ik wou je zo graag eens zien!"

De schildpad was ijdel en dacht dat de man meende wat hij zei. Maar zodra was ze niet buiten haar hol of de man greep haar vast, deed haar in een zak en ging naar huis.

Daar zocht hij een kistje op, zette de jammerende schildpad erin en zei tot zijn kinderen:

„Kijk ik heb een schildpad gevangen. Straks zullen we daar heerlijke soep van koken. Zorg dus, dat het beest niet weg kan lopen. Ik ga even naar het bos om wat droog hout te sprokkelen."

De kinderen beloofden, dat ze voor het beest zouden zorgen.

Toen de rover het huis verlaten had om hout te gaan zoeken, begon opeens de schildpad op haar fluit te spelen, zó mooi, dat de kinderen met open mond dat wonder aangaapten.

De schildpad merkte dat en hield plotseling op.

De kinderen vonden dat vervelend en de oudste vroeg:

„Hè, schildpad, waarom schei je nu ineens uit met spelen? Toe, fluit nog eens een wijsje voor ons!"

„Ik ben altijd gewend om bij het spelen te dansen," antwoordde de schildpad, „en in dit nauwe kistje gaat dat natuurlijk niet!"

„Dan zullen we je even naar buiten laten," zeiden de kinderen en maakten de kist open om de schildpad te zien dansen. Al spelend danste de schildpad van het ene been op het andere, zodat de kinderen in hun handen klapten van plezier. Ze merkten echter niet, dat de schildpad hoe langer hoe meer de deur naderde, die openstond. En toen ineens — floep — de schildpad schoot naar de deur en was al buiten voor de kinderen van hun schrik waren bekomen.

De schildpad rende weg, dwars door het tuintje voor de hut, naar het bos, waar zij zich tussen de dichte struiken verborg.

De kinderen holden haar achterna, maar de schildpad was hun te vlug af en hoe zij ook zochten en keken, de schildpad was verdwenen.

„Schildpad, schildpadlief," riepen zij, „kom toch terug. We horen je zo graag spelen," maar de schildpad was ditmaal wijzer en bleef stilletjes onder een hoge varen zitten.

„Daar zit wat voor ons op," zei de oudste van de twee; „als vader straks thuiskomt en hij vindt de schildpad niet meer in het kistje, krijgen we een flink pak slaag. Wat moeten we doen?"

Ze gingen aan de kant van de weg zitten en dachten diep na.

„Weet je wat," zei de oudste tenslotte, „we zoeken een steen in de vorm van een schildpad en we beschilderen die net als een echte schildpad. Als vader thuiskomt is het toch al een beetje donker en hij ziet beslist niet dat het een steen is, die hij in de soepketel stopt!"

Dat was een reuzengoed idee.



....zette de jammerende schildpad erin....



Ze merkten echter niet, dat de schildpad hoe langer hoe meer de deur naderde, die openstond.

Ze zochten een steen en schilderden die zo netjes, dat ze zelf bijna geloofden dat het een echte schildpad was. Die legden ze nu in het kistje en wachtten geduldig af, wat vader straks zou zeggen en of hij zou zien dat het een steen was in plaats van een schildpad.

Na een uurtje kwam Pakmee, de rover, uit het bos terug. Hij gooide de houtstapel, die hij op zijn rug droeg, op de grond en maakte in minder dan geen tijd een vuurtje aan. Hij hing een grote pot boven het vuur en toen het water bijna kookte nam hij de schildpad uit het kistje en gooide die in het water. De kinderen waren opgelucht toen zij zagen dat hun vader niets van hun bedrog merkte.

Maar o wee!

Na een half uurtje zei vader:

„De schildpad zal nu wel gaar zijn; we zullen de schaal er af doen en dan van het heerlijke vlees smullen."

Hij haalde de schildpad uit de pot en liet haar op een bord glijden.

„Krrrrrak," zei het bord en brak in tweeën.

De rover keek er met grote ogen naar.

„Wat zie ik nu?" bromde hij. „Het lijkt wel een steen." Al de verf was door het kokende water verdwenen.

Hij bekeek van onder zijn donkere wenkbrauwen zijn kinderen en zag hoe ze beefden van angst.

„Vertel eens op," zei hij, „wat is er met de schildpad gebeurd? Jullie hebben haar toch zeker niet opgegeten!"

„Nee," antwoordde de jongen, „maar de schildpad heeft ons voor de mal gehouden." Hij vertelde de geschiedenis van het dansen en hoe de schildpad ontvlucht was.

„Zo, zo," zei de rover boos, „ik had jullie toch nog zo gezegd, dat je de schildpad in de kist moest laten, vlegels," en daarbij hief hij zijn grote hand op om de kinderen een flinke draai om de oren te geven. Maar voor hij zijn plan kon uitvoeren, klonk plotseling buiten zoete fluitmuziek.

„Daar heb je de schildpad weer," riep de rover uit, „ha, ha, ik zal d'r eens gauw gaan vangen en dan zal zij niet meer aan de pot ontsnappen!"

Hij holde naar buiten en riep maar aldoor:

„Schildpad, schildpadlief, laat je eens zien. Je kunt zo mooi spelen!"

Maar de schildpad voelde er niets voor om weer in een kistje opgesloten te worden en sloop ongemerkt naar een andere kant. Daar begon zij weer te spelen.

„Hoe kan dat nu," dacht de man, „ik hoorde haar toch beslist hier vlak bij." Maar hij liep toch in de richting, vanwaar het geluid kwam.

Maar de schildpad maakte dat zij wegkwam en begon op een heel andere plaats opnieuw te spelen.

„Nee maar," schreeuwde de man, „daar snap ik geen sikkepit van."

Maar de gedachte aan de heerlijke soep, die hij van het beest kon koken, deed hem weer de achtervolging beginnen. Zo bleef dat een tijdje voortduren. Telkens hoorde hij het gefluit op een andere plaats en eindelijk begreep hij, dat de schildpad hem voor de mal hield en wraak wilde nemen omdat hij haar in een kist had gestopt en soep van haar wilde koken. Spijtig ging hij naar zijn hut terug.

De kinderen kregen voor straf geen eten en moesten zó naar bed.

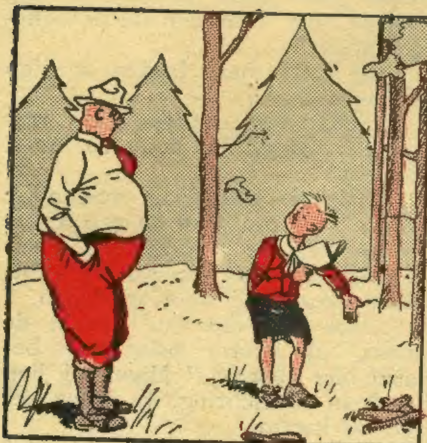
Dat was niet prettig, maar toch verheugden zij er zich over dat de schildpad was blijven leven, want toen zij de volgende dag in het bos wandelden hoorden zij haar spelen en de andere dagen ook.

Dat was wel een hongerige nacht waard.



„Wat zie ik nu?" bromde hij. „Het lijkt wel een steen."

BOB GAAT KAMPEREN



Toen Bob met pa kamperen ging
Zei pa : „Nou, dat is kras.
Hoe maken we zo'n lekker vuur?"
Bob zei : „Met hout en gras !"



Bob bladerd' in zijn handleiding
En spelde zin na zin.
Hij leerde pa secuur hoe 't moest.
En pa maakt' een begin.



Bob las : „Je stelt de stokjes op,
Boven wat droog gras.
Je steekt een lucifertje aan,
Dat komt er bij te pas."



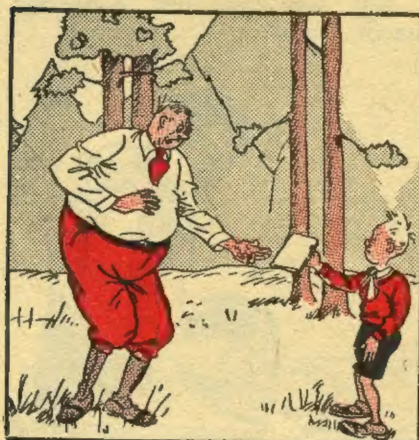
Tien lucifers had pa verbruikt,
Nóg vatte 't gras geen vlam.
En Bob hield z' adem in, toen pa
Zijn elfde houtje nam.



Dáár eind'lijk schoot een pluim omhoog,
Was 't gras nu werk'lijk aan ?
Bob's hartje klopte sneller al,
Ei nee.... 't was naar de maan !



Het twaalfde bracht ook geen succes,
Het dertiend' evenmin.
En Bob bladerde radeloos
In 't boek : Het had geen zin.



„Het is niet goed," zei Bob, „nu dient
Het gras wat opgepookt !"
„Hou op," zei pa, „i k leer je nu
Hoe men een vuurtje stookt !"

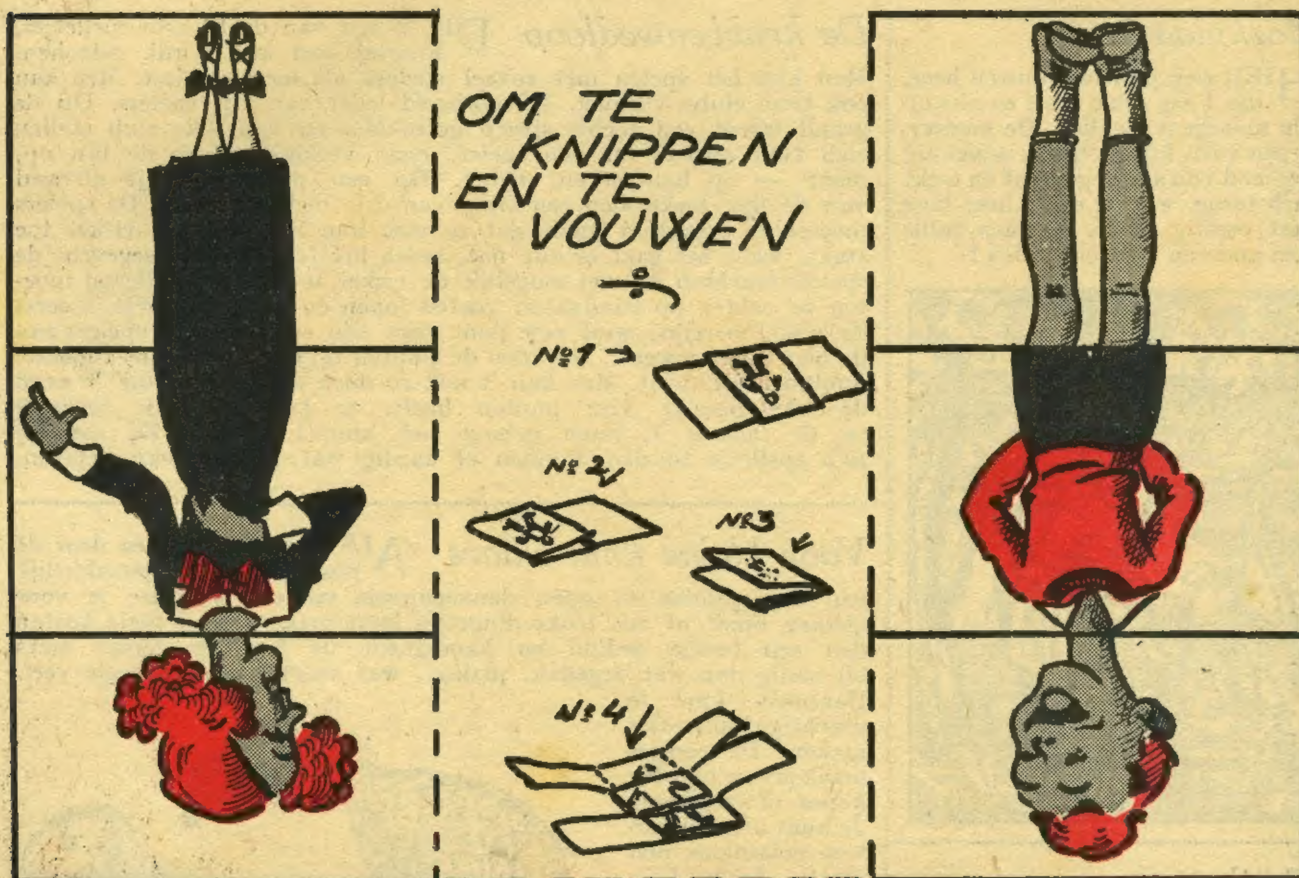


Hij greep de mooie handleiding
En scheurde blad na blad.
En Bob dacht : Er blijft niets van heel
'k Wou dat ik elders zat !



Pa zei, terwijl hij keek in 't vuur:
„Goed dat je 't boekje nam !
Het was een reuzenhandleiding,
Want kijk eens wat 'n vlam !"

ONZE TOVERPLAAT





JE begint met deze plaat op niet al te dik karton te plakken en knipt ze vervolgens uit volgens de dikke lijnen. Daarna vouw je de drie plaatjes om, met de ruggen tegen elkaar aan. Vervolgens knip je de twee plaatjes die in drie gelijke delen zijn verdeeld langs de lijnen door tot aan de stippellijn. Op die manier verkrijg je één v a s t e plaat en zes loszittende stukken die je naar believen kunt omslaan. Met behulp van die losse stukken kun je zelf allerlei grappige figuren maken en het vaste plaatje omkleden naar verkiezen ; zodat je nu eens een dame hebt en dan weer een heer.

ONS EIGEN RAADSELHOEKJE

Zoekplaatje

HIER zien jullie een ouwen heer, die 't erg druk heeft en niet op z'n mondje is gevallen. De meneer, tegen wien hij het heeft, is niet erg gediend van al dat gepraat en trekt zich terug, wat de ouwe heer lang niet prettig vindt. Kunnen jullie den anderen meneer vinden ?



Strikvragen

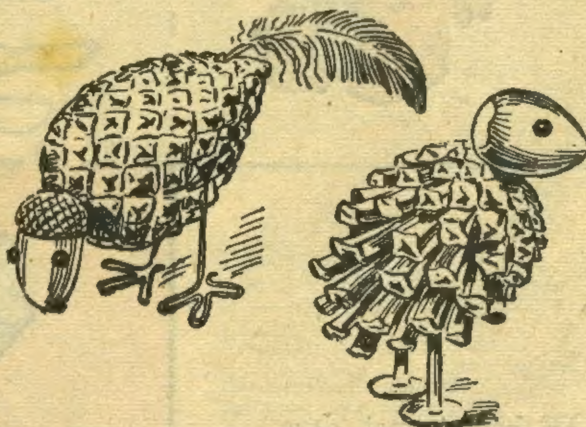
1. Wat gebeurt er 't eerst, als je in zee valt ?
2. Wat loopt van 't ene station naar 't andere, zonder te bewegen ?
3. Wat lijkt het meest op een halve kaas ?
4. Als de letters U, V, W, X, Y en Z een uitnodiging kregen, wanneer zouden ze dan op stap gaan ?
5. Waarom zijn lange mensen altijd luier dan korte ?
6. Waarom is de letter C net als de zon ?
7. Wat moet je houden, als je 't aan iemand hebt gegeven ?

De krabbenwedloop

DIT is een van de leukste spelletjes, waarbij heel wat wordt gelachen. Men kan het spelen met zoveel spelers als men verkiest. Men kan ook twee clubs vormen. Bijvoorbeeld ieder van vijf spelers. Op de grond wordt een rechte streep getrokken en van elke club stellen zich twee spelers (of één speler, naar verkiezing) op de lijn op, maar — op handen en voeten. Op een meter of vijf afstand van de lijn trekt men een kring van drie meter breedte. De spelers moeten zo opgesteld staan, dat ze met hun rug naar de cirkel toe staan, want het gaat er om, dat, zodra het teken wordt gegeven, de spelers trachten zo snel mogelijk de cirkel te bereiken. Hierbij moeten ze echter op handen en voeten lopen en achteruit. Wie 't eerst de cirkel bereikt, wint een punt voor zijn club. Als alle spelers aan de beurt zijn geweest, telt men de punten op en de club, die 't meeste punten heeft, wint. Men kan 't ook zo doen dat degene die 't eerst de cirkel bereikt vier punten heeft, de tweede 3, de derde 2 en de laatste 1, naar gelang het aantal spelers. Zij die bij zo'n spelletje toezien, kunnen er aardig wat pleizier van beleven.

Voor kleine knutselaars

ALS je gaat wandelen door de bossen, kun je gemakkelijk van die gesloten of open dennenappels vinden, waarmee je voor kleinen broer of zus leuke dingetjes kunt maken die je niets kosten dan een beetje geduld en handigheid. Je hebt er verder niets bij nodig dan wat zegellak, plaksel, wat veertjes en wat gele verf. Daarmee kun je prachtige kuikentjes maken. De pootjes maak je van 'n stukje koper- of ijzerdraad. Je kunt ook spijkertjes gebruiken met platte, brede koppen. Met het plaksel maak je de veertjes vast. De tekening laat duidelijk genoeg zien hoe je 't moet doen. Ten slotte geef je alles een mooi geel kleurtje en de kuikentjes zijn klaar.



Een evenwicht-spelletje

ALLE kinderen, die hieraan meedoen gaan dicht tegen elkaar aan op de rechterknie zitten, zodanig, dat de linkervoet zich vlak tegenover de rechterknie bevindt. Men moet proberen het evenwicht te bewaren. De leider geeft dan 't bevel: „Linkerhand aan het rechteroor ! — Rechterhand aan de neus ! — Hoofd naar links !" De bevelen moeten snel achter elkaar worden gegeven. Een klein stootje van den een tegen den ander is dan gewoonlijk voldoende om de hele rij te doen vallen. Dan kiest men een anderen leider en kan 't spel opnieuw beginnen.

Een leuk spelletje

ALS je eens echt schik wilt hebben, moet je 't volgende proberen. Je kiest een van je vriendjes of vriendinnetjes en laat hem of haar plaats nemen op een stoel.

Dan neem je een geldstukje, maakt het nat aan de ene kant (maar zo dat niemand het merkt) en drukt het met de natte kant tegen 't voorhoofd van den zittende. Even boven de ogen. Dan ga je weg en je neemt (onopgemerkt) het geldstukje mee.

Vervolgens zeg je aan de(n) zittende(n) persoon dat hij of zij moet proberen het geldstukje te doen vallen.

De betrokken persoon begint dan heftig met het hoofd te schudden want hij of zij heeft 't gevoel dat het geldstukje er nog altijd op zit. Wat dol vermakelijk is voor de toeschouwers. Probeer het maar eens.

Oplossingen vorig nummer

EEN RAADSELTJE

Ha-ring.

STRIKVRAGEN

1. Twee vogels.
2. Twee gaten.
3. Je foto.

DE AVONTUREN VAN SNOER, DEN REUZENDODER

DOOR
V. LATTE

II.

HOE SNOER AAN ZIJN BIJNAAM KWAM

Toen Snoer wat had geslapen,
Nam hij zijn hoorn ter hand
En blies uit alle krachten,
Dat 't schalde over het land.

De reus schrok plots'ling wakker,
En hoorde 't hoornsignaal.
Al grommend kwam hij buiten,
Op zoek naar dat kabaal.



Nam hij zijn zware knots.



„Ik nam jou bij de neus."

En toen hij Snoer zag zitten
Nam hij zijn zware knots.
Zijn stem klonk als een donder
Over de hoge rots.

„Jij onbeschaamde vlegel,
Jij hebt mijn rust verstoord!
Daarvoor zul je nu boeten,
Je wordt door mij vermoord."

Hij kwam met snelle sprongen,
Maar Snoer bleef waar hij zat.
De reus stapt' op de takken
En plofť in 't-diepe gat.

En Snoer sprong op en lachte:
„Hoe is nu d' eetlust, reus?
Wou jij mijn leven nemen?
Ik nam jou bij de neus."

De knots lag op de rotsen,
Ze woog zo zwaar als lood.
Snoer nam het zware wapen
En sloeg den reus morsdood.

En toen aan 't hof des konings
Men deze daad vernam,
Werd kleine Snoer geridderd
En met hem heel zijn stam.

Als Snoer, de Reuzendoder,
Stond hij voortaan vermeld.
Hij kreeg een zwaard en harnas
En werd gevierd als held.

Werd kleine Snoer geridderd ....



SJORS VOORZITTER VAN DE REBELLEN-CLUB

SJORS DOET ZAKEN.























